

**PENYUTRADARAAN PROGRAM
MAGAZINE SHOW *FAMILY FUN DAY*
MELALUI TEMA PENDIDIKAN PADA EPISODE
MUSEUM *MONUMEN JOGJA KEMBALI***

TUGAS AKHIR KARYA



**Disusun Oleh
Agung Setiawan
NIM. 11148135**

**FAKULTAS SENI RUPA & DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

**PENYUTRADARAAN PROGRAM
MAGAZINE SHOW *FAMILY FUN DAY*
MELALUI TEMA PENDIDIKAN PADA EPISODE
MUSEUM *MONUMEN JOGJA KEMBALI***

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana S-1
Program Studi Televisi dan Film
Jurusan Seni Media Rekam



**Disusun Oleh
Agung Setiawan
NIM. 11148135**

**FAKULTAS SENI RUPA & DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

**PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA**

**PENYUTRADARAAN PROGRAM MAGAZINE SHOW
FAMILY FUN DAY MELALUI TEMA PENDIDIKAN
PADA EPISODE MUSEUM MONUMEN JOGJA KEMBALI**

Oleh

AGUNG SETIAWAN

NIM 1148135

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 27 Desember 2019

Tim Penguji

Ketua Penguji	: N.R. Ardi Candra Dwi Atmaja, S.Sn., M.Sn.
Penguji Utama	: Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn.
Penguji Bidang I	: Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn.



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 9 Mei 2020

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Rudi Wiyanto, S.Sn., M.A
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Agung Setiawan

NIM : 11148135

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (Skripsi/Karya) berjudul :

Penyutradaraan Program Magazine Show *Family Fun Day* Melalui Tema Pendidikan Pada Episode Museum *Monumen Jogja Kembali*.

Adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarism dari karya orang lain. Apabila saya di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarism, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, ... *9. me* / ... 2020

Yang menyatakan



Agung Setiawan

NIM 11148135

MOTTO

Hidup itu pilihan, disaat kau tidak memilih
Itulah pilihanmu
(One Oiece)



PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan kepada semua keluarga yang telah membantu dan mendukung sehingga karya ini dapat terselesaikan, terkhusus untuk kedua orang tua yang sudah membiayai semua proses produksi.



ABSTRAK

PENYUTRADARAAN PROGRAM MAGAZINE SHOW *FAMILY FUN DAY* MELALUI TEMA PENDIDIKAN PADA EPISODE MUSEUM *MONUMEN JOGJA KEMBALI* (Agung Setiawan 11148135, 2020, hal 1-80) Tugas Akhir Karya S-1 Program Studi Televisi dan Film Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Program *Magazine show* bertema Wisata keluarga menjadi pilihan yang tepat untuk disajikan kepada penonton, karena keluarga merupakan wahana pertama seorang anak mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi kelangsungan hidupnya. Dalam wisata keluarga, peran para orang tua untuk memilih tujuan wisata juga sangat penting. Tidak hanya untuk bersenang-senang berwisata juga dapat digunakan untuk mendapatkan informasi-informasi baru. Maju dan berkembangnya dunia pendidikan di Yogyakarta membuat Yogyakarta menjadi salah satu destinasi untuk menuntut ilmu. Tidak kalah dengan dunia pendidikannya, Yogyakarta juga memiliki berbagai jenis wisata bersejarah. Di Yogyakarta sendiri sudah banyak obyek wisata bertema pendidikan yang dapat dijadikan referensi untuk masyarakat. Monumen Museum Jogja Kembali merupakan tempat yang menyimpan dan menyajikan berbagai bukti sejarah manusia di masa lampau. Berbagai bukti sejarah dimasa lalu menjadi sumber belajar nyata bagi pengunjung. Sehingga museum menjadi salah satu tempat yang tepat untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Melalui benda yang dipamerkannya, pengunjung dapat belajar tentang nilai dan perhatian serta kehidupan generasi pendahulu sebagai bekal di masa kini dan gambaran untuk kehidupan di masa mendatang. Selain itu, melalui pemanfaatan museum sebagai sumber belajar, sebagai bagian dari pembelajaran dengan pendekatan warisan sejarah, diharapkan anak dapat tumbuh menjadi generasi yang pintar dengan tidak melupakan akar budaya bangsanya.

Kata Kunci : Liburan Keluarga Bertema Pendidikan Sejarah

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir dengan Judul Penyutradaraan Program *Magazine Show Family Fun Day* Melalui Tema Pendidikan pada Episode *Museum Monumen Jogja Kembali* ini dapat diselesaikan dengan baik.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi syarat-syarat Mencapai gelar sarjana pada Program Studi Televisi dan Film Institut Seni Indonesia Surakarta. Dalam kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang ikut andil dalam penyusunan laporan tugas akhir ini:

1. Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn selaku Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn selaku pembimbing akademik yang sudah membimbing segala hal yang berhubungan dengan akademik selama proses perkuliahan.
3. NRA. Candra Dwi Atmaja. S.Sn., M.Sn dan Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn. Selaku dosen Penguji Tugas Akhir .
4. Seluruh dosen Program Studi Televisi dan Film ISI Surakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman.
5. Perpustakaan Pusat dan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.

6. Unit Pelaksana Teknis Museum Monumen Jogja Kembali yang telah memberikan izin tempat sehingga dapat melaksanakan proses produksi.
7. Semua keluarga besar yang telah mendukung dan membantu serta membiayai proses produksi karya ini.
8. Teman-teman Televisi dan Film angkatan 2011 BADAY PROVILAS yang telah memberi dukungan dan semangat.
9. Semua keluarga besar ASTRO group yang telah berkenan memberikan penulis berbagai pengalaman baru, terkhusus ASTROmultindo yang telah memberikan pengalaman yang luar biasa.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini dan tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Atas jasa-jasa dan dukungan dari mereka, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga mereka mendapatkan balasan dari Allah SWT. Karena kesempurnaan milik Allah SWT, Penulis menyadari sepenuhnya dalam penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna dan masih memiliki kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Namun demikian, karya sederhana ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Surakarta, Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Cover Sampul	i
Sampul	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Pernyataan	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Abtrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xv
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penciptaan	5
D. Manfaat Penciptaan	5
E. Tinjauan Sumber Penciptaan	6
1. Sumber Audio Visual	6
2. Sumber Bacaan	8
F. Landasan Penciptaan	9
G. Metode Penciptaan	11
1. Rubrikasi	11
2. Direct Sound	12
3. Voice Over	12
H. Sistematika Penulisan	13
1. BAB I PENDAHULUAN	13
2. BAB II PROSES PENCIPTAAN	13
3. BAB III DESKRIPSI KARYA	13

4. BAB IV PENUTUP	13
BAB II PROSES PENCIPTAAN	14
A. Pra Produksi	14
1. Penemuan Ide	14
2. Riset	15
3. Desain Produksi Magazine Show Family Fun Day	16
a. Sinopsis	16
b. Rundown Program	17
c. Rencana Ke-13 Episode	18
4. Desain Produksi Program <i>Magazine Show Family Fun Day</i> Episode <i>Museum Monumen Jogja Kembali</i>	19
a. Sinopsis Episode	19
b. <i>Treatment</i> Episode	19
c. Bahasa	20
d. Daftar Pertanyaan	21
e. Pembuatan Naskah	21
f. Pengisi Program	22
i. Pembawa acara	22
ii. Narasumber	23
g. <i>Reading</i> Naskah dan <i>Rehearsal</i>	24
h. <i>Shot List</i>	24
i. <i>Floorplan</i>	27
j. Wardrobe	28
k. Pemilihan <i>Crew</i>	29
B. Produksi	29
C. Pasca Produksi	31

BAB III DESKRIPSI KARYA	33
A. Deskripsi Karya Program <i>Magazine Show Family Fun Day</i>	33
1. Identitas Program	33
2. Karakteristik	33
3. Pesan	34
B. Penyutradaraan Program <i>Magazine Show Family Fun Day Episode Museum Monumen Jogja Kembali</i>	34
1. Rubrikasi	34
2. Segmen	35
a. Segmen I	35
b. Segmen II	41
c. Segmen III	45
BAB IV PENUTUP	47
A. Kesimpulan	47
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	51
1. Naskah <i>Voice Over</i>	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Program <i>Laptop Si Unyil</i> Trans 7	6
Gambar 2. Program <i>Weekend List</i> Net	7
Gambar 3. Program <i>Mamaku Hits</i> Trans 7	7
Gambar 4. Pembawa acara	23
Gambar 5. UPT <i>Museum Jogja Kembali</i>	23
Gambar 6. Forplane wawancara	28
Gambar 7. Wardrobe pembawa acara	28
Gambar 8. Pengambilan gambar didalam museum jogja kembali lantai 1	30
Gambar 9. Pengambilan gambar didalam museum jogja kembali lantai 2	31
Gambar 10. Pembuka episode	36
Gambar 11. <i>View udara Monumen jogja kembali</i> pada rubrik sejarah	36
Gambar 12. Pesawat <i>Curereng</i>	37
Gambar 13. Diding rana pada awal rubrik liburan pendidikan sejarah	38
Gambar 14. Museum 1 pada lantai 1 Museum	39
Gambar 15. Museum 2	39
Gambar 16. Museum 3	40
Gambar 17. Museum 4	41
Gambar 18. Lantai dua bagian <i>Relief</i> pagar	41
Gambar 19. Diorama penyerbuan tentara belanda	42
Gambar 20. Diorama jendran soedirman melapor kepada presiden RI	43
Gambar 21. Diorama serangan umum 1 maret 1949	43

Gambar 22. Diorama jendral sudirman tiba kembali di Jogjakarta	44
Gambar 23. Diorama peringatan proklamasi di halaman istana	44
Gambar 24. <i>Medium Shot</i> dan <i>Close Up</i> narasumber	45
Gambar 25. <i>Medium Shot</i> pengunjung orang tua	45
Gambar 26. <i>Medium Shot</i> pengunjung anak	46
Gambar 27. keluar dari museum lantai dua	46



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rubrik Program <i>Magazine show Famiy Fun Day</i>	12
Tabel 2. <i>Rundown Program Magazine Show Family Fun Day</i>	17
Tabel 3. Nama Lokasi Pembahasan ke-13 Episode	18
Tabel 4. <i>Treatment Episode</i>	20
Tabel 5. Daftar Pertanyaan	21
Tabel 6. <i>Shoot List</i>	24
Tabel 7. <i>Crew List</i>	29



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa ini televisi merupakan salah satu media massa yang banyak diminati oleh masyarakat, beraneka ragam nya jenis program yang disuguhkan menjadi salah satu alasan mengapa televisi menjadi favorit masyarakat. Salah satu jenis program yang ditawarkan adalah *magazine show*. *Magazine show* adalah format acara TV yang mempunyai format menyerupai majalah (media cetak), yang di dalamnya terdiri dari berbagai macam rubrik dan tema yang disajikan dalam reportase actual atau timeless sesuai dengan minat tendensi dari target penontonnya.¹

Salah satu faktor keberhasilan suatu program juga dipengaruhi bagaimana sutradara televisi mengemas sebuah program. Sutradara televisi adalah seseorang yang menyutradarai program acara televisi yang terlibat dalam proses kreatif dari pra produksi hingga pascaproduksi, baik untuk drama maupun nondrama dengan lokasi studio (*in-door*) maupun alam (*out-door*), dan menggunakan sistem produksi *single* atau *multi kamera*.² Tanggung jawab sutradara meliputi semua aspek, tak hanya dari segi konten, namun segi teknis juga perlu diperhatikan. Dalam prosesnya, sutradara televisi juga memiliki peran yang sangat penting dari penyusunan materi ketika pra produksi, mengarahkan *crew* ketika hingga sebuah

¹ Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Kamera*. Grasindo. 171

² Rusman Latief & Yusiatie Utud. *Siaran Televisi NONDRAMA*. Hal 127

program itu menjadi sebuah sajian audio visual. Dalam penyutradaraan televisi, perlu dikaji hubungan antara kebutuhan artistik dan kebutuhan teknis yang dalam industri televisi, dikenal sistem rekaman gambar visual dengan menggunakan *single camera* dan *multi-camera*.³

Di era seperti sekarang ini pendidikan merupakan hal yang penting untuk ditanamkan sejak dini. Ilmu pendidikan tidak hanya di peroleh dari pendidikan akademis seperti SD,SMP,SMA, Perguruan tinggi namun juga dapat di peroleh dari pendidikan non akademis seperti keluarga.⁴ Keluarga merupakan kelompok sosial terkecil dalam masyarakat. bagi setiap orang keluarga (suami,istri,anak) mempunyai proses sosialisasinya untuk dapat memahami, menghayati budaya yang berlaku dalam masyarakatnya.⁵

Program *Magazine show* bertema Wisata keluarga menjadi pilihan yang tepat untuk disajikan kepada penonton, karena keluarga merupakan wahana pertama seorang anak mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang di perlukan bagi kelangsungan hidupnya. Dalam wisata keluarga, peran para orang tua untuk memilih tujuan wisata juga sangat penting. Tidak hanya untuk bersenang-senang berwisata juga dapat digunakan untuk mendapatkan informasi-informasi baru tentang pendidikan sejarah.

Wisata keluarga bertema pendidikan berarti kegiatan wisata yang dilakukan oleh serombongan keluarga atau kerabat dengan maksud untuk bersenang-senang tetapi juga untuk mendapatkan manfaat dibidang pendidikan

³ Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Kamera*. Grasindo. 173

⁴ Dr. Herwina Bahar, Ma. Etika & Profesi Kependidikan. FIP UMJ. 10

⁵ Dr. Herwina Bahar, Ma. Etika & Profesi Kependidikan. FIP UMJ. 12

seperti informasi baru atau ilmu-ilmu yang baru, atau kebudayaan. Proses pendidikan keluarga dalam anak bisa dilakukan dengan hal yang lebih membuat anak merasakan senang sehingga anak-anak lebih memiliki minat untuk belajar.

Melalui berkembangnya program magazine dan pentingnya pendidikan dan peran keluarga, maka muncullah sebuah gagasan untuk menciptakan sebuah program magazine bertema keluarga yang bertema pendidikan. Tema pendidikan yang dimaksud yaitu tema-tema yang dihadirkan memiliki tema pendidikan sejarah dan informasi bagi penonton seperti informasi tentang tempat-tempat wisata, informasi tentang kebergaman budaya, gaya hidup bahkan sampai sejarah perjuangan bangsa. Program tersebut bertajuk *Family Fun Day* yang secara garis besar menceritakan tentang sebuah keluarga yang sedang berwisata menjelajahi tempat wisata yang ada di Yogyakarta untuk belajar hal-hal baru dan mendidik dari tempat yang dikunjungi. Setiap episodenya program *Family Fun Day* akan menyajikan tema yang berbeda, sehingga masyarakat akan mendapatkan informasi yang tentunya selalu berbeda dan menghibur.

Pemilihan lokasi tempat wisata keluarga bertema pendidikan salah satunya seperti Yogyakarta. Yogyakarta sendiri sudah dijuluki sebagai kota pendidikan. Maju dan berkembangnya dunia pendidikan di Yogyakarta membuat Yogyakarta menjadi salah satu destinasi untuk menuntut ilmu. Tidak kalah dengan dunia pendidikannya, Yogyakarta juga memiliki berbagai jenis wisata bersejarah. Di Yogyakarta sendiri sudah banyak obyek wisata bertema pendidikan yang dapat dijadikan referensi untuk masyarakat.

Monumen Museum Jogja Kembali merupakan tempat yang menyimpan dan menyajikan berbagai bukti sejarah manusia di masa lampau. Berbagai bukti sejarah dimasa lalu menjadi sumber belajar nyata bagi pengunjung. Sehingga museum menjadi salah satu tempat yang tepat untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Melalui benda yang dipamerkannya, pengunjung dapat belajar tentang nilai dan perhatian serta kehidupan generasi pendahulu sebagai bekal di masa kini dan gambaran untuk kehidupan di masa mendatang. Selain itu, melalui pemanfaatan museum sebagai sumber belajar, sebagai bagian dari pembelajaran dengan pendekatan warisan sejarah, diharapkan anak dapat tumbuh menjadi generasi yang pintar dengan tidak melupakan akar budaya bangsanya.

Dipilihnya Monumen Museum Jogja Kembali mempunyai konsep budaya, sejarah, dan nilai pendidikan. Monumen Museum Jogja Kembali mempunyai koleksi peninggalan dari masa perjuangan bangsa Indonesia mampu mendukung program *Magazin show* bertema pendidikan sejarah. Tempat yang luas sangat mendukung dalam pengambilan gambar yang mampu memberi informasi kepada masyarakat mengenai tempat museum monumen jogja kembali dengan tema pendidikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut “Bagaimana menyutradarai program magazine show *Family Fun Day* dengan tema pendidikan pada episode *Monumen Museum Jogja kembali*”.

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan karya *Magazine* berjudul “*Family Fun Day*” adalah :

1. Membuat program magazine show *Family Fun Day* dengan tema pendidikan sejarah
2. Menjadikan satu keluarga sebagai tokoh utama yang mampu memberikan informasi tentang pendidikan terhadap anak
3. Memberikan tema pendidikan kepada anak dengan cara berkunjung ke suatu museum
4. Memberikan Tempat wisata yang mengandung tema pendidikan
5. Memberikan alternatif program yang tidak hanya memberikan nilai informasi tetapi juga bermuatan pendidikan.

D. Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan karya program televisi format *magazine show* berjudul “*Family Fun Day*” adalah :

1. Bermanfaat untuk mengetahui tema penyutradaraan dengan tema pendidikan sejarah
2. Bermanfaat untuk mengetahui fungsi daerah tujuan wisata
3. Bermanfaat untuk memberikan pendidikan belajar kepada anak dengan sarana tempat yang berbeda diruang kelas yakni tempat wisata.
4. Bermanfaat sebagai salah satu pilihan pemirsa dalam acara televisi keluarga.

E. Tinjauan Sumber Penciptaan

1. Sumber Audio Visual

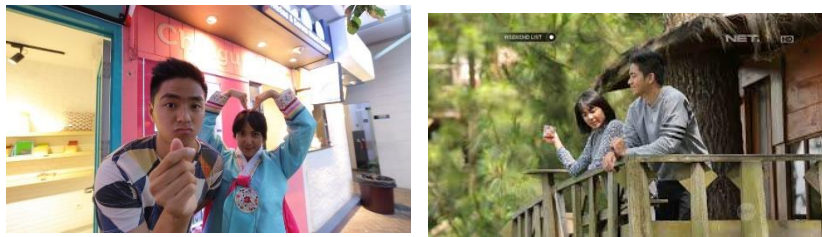
Program Acara Laptop Si Unyil ditayangkan di Trans7 yang tayang perdana pada tanggal 17 maret 2007 setiap hari senin sampai dengan jumat pukul 13.00 WIB merupakan program yang memberikan pendidikan kepada pemirsa terhadap hal-hal yang sebenarnya sulit dipahami dapat disampaikan dengan penjelasan yang sederhana, menarik dan lugas sehingga lebih mudah dipahami. Program Laptop Si Unyil menyajikan tayangan yang mencerdaskan dan menghibur untuk anak dan keluarga seperti pengenalan tentang benda, ensiklopedia. Dalam karya ini yang membedakan adalah lebih mengulas tentang obyek wisata keluarga yang mengandung tema pendidikan di kota Yogyakarta. Didalam program acara Laptop Si Unyil dalam visualisasi menggunakan objek sebuah boneka, pada program Family Fun Day visualisasi yang digunakan adalah satu keluarga.



Gambar 1. Program *Laptop Si Unyil* Trans 7
(sumber : www.youtube.com/Trans7, diakses 2019)

Weekend List adalah acara yang ditayangkan di stasiun Televisi Net TV, yang tayang sejak tanggal 18 Mei 2013 – sekarang. *Weekend List* membahas *Event* seru, pergi ke mana, makan di mana, tips, resensi film, musik dan semua yang perlu anda ketahui untuk menghabiskan akhir pekan yang lebih menyenangkan. *Weekend*

list sendiri menggunakan 2 host. Didalam karya program *Family Fun day* lebih cenderung menggunakan keluarga sebagai host dengan tambahan narasi didalam editing.



Gambar 2. Program *Weekend List Net*
(sumber : Instagram : weekendlist_net, diakses 2019)

Mamaku hits yang ditayangkan di stasiun Trans TV setiap sabtu dan minggu jam 11.00 Wib. Dalam program *Mamaku Hits* menceritakan suatu mama atau ibu yang melakukan aktivitas liburan dengan buah hatinya di tempat wisata yang baru dan yang pasti seru untuk dikunjungi. Peran mama di perankan langsung oleh artis kawakan indoneia, Bagaimana serunya kalau artis merawat anaknya, tingkah lucu sih anak, dan repotnya artis mengurus bakal membuat kita ketawa terbahak – bahak. Dalam acara ini kurang menampilkan tema keluarga secara utuh dan berkunjung di tempat wisata yang kurang mengandung tema pendidikan sama halnya dengan karya ini tetapi karya ini lebih mengutamakan tema pendidikan.



Gambar 3. Program *Mamaku Hits* Trans 7
(sumber : Instagram : MamakuHits, diakses 2019)

Visual yang akan ditampilkan cenderung menekankan pada variasi sudut pandang pengambilan gambar. Gambar yang diambil mulai dari keseluruhan subyek sampai detail subyek. Misalkan pengambilan gambar subyek manusia akan diambil dari keseluruhan bagian tubuh sampai ke detail-detail yang diinginkan. Pengambilan gambar mengacu pada *type of shot* yang dibuat dalam desain produksi teknik penyutradaraan yang akan ditawarkan dalam program ini adalah menampilkan suatu tempat wisata dengan pengambilan gambar yang *variasi* sehingga dapat menampilkan *type shot* yang lebih *bervariasi*.

2. Sumber Bacaan

Buku karangan Naratama yang berjudul *Menjadi Sutradara Televisi* penerbit PT. Gramedia, berisi tentang bagaimana proses kreatif menjadi seorang sutradara televisi. Buku ini dijadikan acuan karena memberikan panduan bagaimana menjadi seorang sutradara televisi. Seorang sutradara televisi pada umumnya menyutradarai sebuah program *magazine* dengan menggunakan metode atau penyutradaraan seperti halnya pada program acara lainnya.

Buku karangan Gunawan yang berjudul *Sosiologi Pendidikan Suatu Analisis Sosiologi tentang Pelbagai Problem Pendidikan* yang berisi tentang kisah anak yang penuh dengan banyaknya gerak, penuh semangat, suka bermain pada setiap tempat dan waktu, tidak mudah letih, dan cepat bosan. Buku ini dijadikan acuan karena memberikan pandangan yang luas untuk lebih mengenal anak yang memiliki rasa ingin tahu yang besar dan selalu ingin mencoba segala hal yang dianggapnya baru.

Buku karangan Mudjijono dkk yang berjudul *Fungsi Keluarga Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia* yang berisi tentang perkembangan karakter seorang anak dipengaruhi oleh perlakuan keluarga terhadapnya. Buku ini dijadikan acuan karena menunjukkan karakter seseorang terbentuk sejak dini, dalam hal ini peran keluarga sangatlah penting dalam mendidik seorang anak.

Buku karangan Fred Wibowo yang berjudul *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi* penerbit PT.Gramedia. dalam bukunya terdapat bahasan tentang bagaimana merencanakan dan menyajikan sebuah tayangan *The Talk Program*.

Buku karangan Naratama yang berjudul *Menjadi Sutradara Televisi* penerbit PT.Gramedia, berisi tentang bagaimana proses kreatif menjadi seorang sutradara televisi. Buku ini dijadikan acuan karena memberikan panduan bagaimana menjadi seorang sutradara televisi.

Buku karangan Rds. Darwanto, S.S yang berjudul *Televisi Sebagai media Pendidikan* penerbit Pustaka Pelajar berisi tentang bagaimana fungsi televisi untuk mengajarkan tentang pendidikan dan proses belajar anak melalui media televisi.

Buku karangan Nyoman S.Pendit yang berjudul *Ilmu Pariwisata* sebuah pengantar perdana penerbit pradnya paramita berisi tentang penjelasan ilmu pariwisata secara lengkap.

F. Landasan Penciptaan

Landasan penciptaan dalam penyutradaraan program televisi *magazine show Family Fun Day* antara lain :

1. Wisata keluarga bertema pendidikan sejarah

Pentingnya pendidikan dan peran keluarga, maka muncullah sebuah

gagasan untuk menciptakan sebuah program magazine bertema keluarga yang bertema pendidikan. Tema pendidikan yang di maksud yaitu tema-tema yang dihadirkan memiliki tema pendidikan sejarah dan informasi bagi penonton seperti informasi tentang tempat-tempat wisata, informasi tentang kebergaman budaya, gaya hidup bahkan sampai sejarah perjuangan bangsa.

2. Sutradara Televisi

Sutradara televisi adalah sebutan bagi seseorang yang mempunyai profesi menyutradarai program acara televisi baik untuk drama ataupun nondrama, dalam produksi *single* ataupun *multi-camera*. Sutradara televisi dituntut untuk terlibat dalam setiap proses kreatif dan segi teknis khususnya dalam proses pra produksi, produksi dan pascaproduksi. Semua itu bertujuan agar suatu program itu dapat menjadi program yang dapat dinikmati dan tidak keluar dari konteks bahasan.

3. Program Magazine show

Program *magazine show* adalah format program TV yang mempunyai format menyerupai majalah (Media Cetak), yang di dalamnya terdiri dari berbagai macam rubrik dan tema yang disajikan dalam reportase *actual* atau *timeless* sesuai dengan minat dan tendensi dari target penonton. Pengemasan format *magazine show* dikemas secara ringan, namun tidak mengurangi nilai informasi yang akan disampaikan. Format *magazine show* sendiri banyak dihadirkan pada jam-jam istirahat kerja, ini bertujuan agar penonton merasa terhibur sekaligus

mendapat informasi. Ciri khas dari sebuah program *magazine show* adalah seperti halnya sebuah majalah cetak, dalam pengemasannya terdapat rubrikasi. Rubrikasi ini yang menentukan format program yang akan dipakai dan menentukan alur agar dapat dinikmati penonton.

Dalam menentukan rubrikasi pada setiap segmen, yaitu dengan mencari referensi dari majalah, lalu bandingkan dengan ide yang ingin diciptakan namun jangan sampai plagiat (Naratama: 2013).

G. Metode Penciptaan

Konsep perwujudan program *Magazine Show Family Fun Day*, sutradara menggunakan konsep dasar penyutradaraan program menurut Naratama yang telah di modifikasi guna menciptakan originalitas pada program *Famili Fun Day*. Sebagaimana yang diutarakan oleh Naratama.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa dalam pembuatan program *magazine show* sangat membutuhkan gambar yang disertai naskah. Beberapa hal dasar mengenai konsep pembuatan program *magazine show* dapat di bagi menjadi beberapa bagian dan beberapa konsep menjadi acuan untuk membuat program *Magazine Show Family Fun Day* yaitu :

1. Rubrikasi

Pada bagian ini merupakan penentuan nama rubrik-rubrik yang muncul dalam setiap segmennya. Program acara *Famili Fun Day*, rubrik dibagi menjadi lima bagian. Masing-masing rubrik tersebut disusun dan membuat

materi produksi sehingga antara format yang satu dengan format yang lain cukup bervariasi.

Tabel 1. Rubrik Program *Magazine Show Family Fun Day*

Rubrik-rubrik Program “ <i>Famili Fun Day</i> ”				
Pembahasan <i>Wisata</i> <i>Pendidikan</i>	Profil tempat wisata	Liburan Pendidikan	Wawancara Upt Museum	<i>Vox Pop</i>

2. *Direct Sound*

Direct sound digunakan untuk membantu gambar yang sudah tersusun agar terkesan menghibur, pemilihan musik menggunakan konsep musik yang bertempo atau terkesan ceria, agar penonton tidak bosan.

3. *Voice Over*

Voice Over digunakan untuk memperkuat informasi yang ada didalam tempat wisata tersebut, agar pemirsa dapat memahami maksud dan tujuan informasi dengan mudah di mengerti secara umum.

H. Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan berisi tentang tahap awal pengkarya sebelum membuat sebuah karya. Berisi tentang Latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat sebuah karya diciptakan dan menentukan teori yang digunakan sebagai pendukung karya lewat riset dan beberapa referensi.

2. BAB II PROSES PENCIPTAAN

Berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan pengkarya yang bertujuk pada metode yang telah dibuat. Dalam bab ini juga menampilkan beberapa rancangan yang telah dibuat yang bertujuan sebagai persiapan produksi sebuah karya.

3. BAB III DESKRIPSI KARYA

Berisis tentang paparan secara deskriptif mengenai karya yang telah diproduksi. Menerapkan setiap teknik yang telah dirancang dan menjelaskannya sesuai dengan landasan penciptaa.

4. BAB VI PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran, serta catatan pengkarya selama semua proses berlangsung. Menjelaskan langkah langkah yang ditemui pengkarya, kendala dan solusi selama proses, hingga akhirnya memberikan saran kepada orang yang hendak membuat karya dengan gaya serupa, sebagai bahan referensi dan bahan pembelajaran.

BAB II

PROSES PENCIPTAAN

Produksi program televisi memerlukan tahap pelaksanaan produksi yang jelas dan terkonsep. Program *Magazine* kali ini akan memperkenalkan sebuah keluarga yang sedang melakukan wisata ke tempat tertentu. Dengan tahapan produksi terdiri dari tiga bagian yang lazim disebut disebut *Standard Operation Procedure* (SOP) yaitu Praproduksi, Produksi, Pascaproduksi.

A. Pra Produksi

Pra produksi adalah tahapan awal sebelum memproduksi suatu program acara televisi. Tahap ini sangat penting, sebab jika tahap ini dilaksanakan dengan rinci dan baik, maka jalannya produksi hingga pasca produksi dapat terlaksana dengan rapi. Tahap pra produksi meliputi :

1. Penemuan Ide

Tahapan ini dimulai ketika sutradara menemukan ide atau gagasan, melalui observasi yang dilakukan ketempat-tempat yang memiliki konsep museum yang menyimpan koleksi peninggalan sejarah perjuangan bangsa di Indonesia. Setelah itu, melakukan wawancara dengan beberapa pengunjung, menanyakan tentang apa yang dicari ketika ingin pengunjung terutama pengunjung keluarga datang ke

museum, dan sebagian besar menjawab untuk mengenalkan sejarah perjuangan bangsa ke pada anak. Karena melihat itu, muncul sebuah ide untuk membuat program acara televisi yang membahas tentang *Museum Monumen Jogja Kembali* sebagai tempat liburan keluarga bertema pendidikan kepada anak.

2. Riset

a. Observasi

Berdasarkan ide di atas, dilanjutkan melakukan observasi diberbagai tempat wisata berjejarah di kota Yogyakarta. Tema yang akan diangkat adalah liburan keluarga bertema pendidikan sejarah pada museum. untuk itu dilakukan observasi di berbagai museum yang memiliki tema pendidikan sejarah.

Tempat yang dipilih adalah museum monumen jogja kembali karena didalam museum tersebut banyak mengandung nilai-nilain sejarah dan budaya yang sangat tepat untuk salah satu liburan keluarga yang bertemakan pendidikan kepada anak.

b. Wawancara

Tahap selanjutnya sutradara melakukan wawancara kepada Unit Pelaksana Teknis museum monumen jogja kembali. Hal ini bertujuan mendapatkan informasi tentang *Museum*, dari sisi sejarahnya. Dari hasil wawancara, ditemukan hal yang menguatkan tempat ini sebagai pilihan pembuatan program *magazine show Family Fun Day*

yaitu *Museum Monumen Jogja Kembali* adalah salah satu tempat atau museum yang menyimpan koleksi benda bersejarah dari serangan agresi belanda sampai serangan umum satu maret semua ada didalam museum.

c. Riset Pustaka

Riset pustaka dilakukan dengan cara mencari referensi teks dan audio visual. Referensi teks yang dipakai adalah buku yang berjudul *Museum Monumen Jogja Kembali*, dalam buku tersebut disampaikan tentang isi dan sejarah yang terkandung didalam museum monument jogja kembali.

Selain referensi teks, sutradara juga mencari referensi berupa audio visual atau program yang sudah ada sebagai gambaran untuk mengerjakan program *magazine Family Fun Day*. Sebagai referensi audio visual antara lain Program acara televisi *Weekend List* (Net.), Program acara televisi *Mamaku hits* (Trans TV) Kedua program tersebut sama-sama membahas tentang liburan keluarga dunia dengan kemasan yang berbeda.

3. Desain Produksi *Magazine Show Family Fun Day*

a. Sinopsis

Mampu memberikan alternatif tempat wisata khususnya yang berada di kota jogja yang bertemakan pendidikan. Kota jogja sendiri salah satu kota pendidikan di Indonesia terdapat banyak tempat wisata yang bertema pendidikan salah satunya adalah terdapatnya banyak museum yang meninggalkan sejarah sejarah dan edukatif. Bukan hanya

sekedar berwisata tetapi juga dapat memberikan pelajaran kepada anak anak.

b. Rundown Program

Rundown program merupakan urutan penayangan dari program *magazine show*. Secara umum, *rundown ini* memudahkan *crew* dan *talent* untuk memahami alur program yang disampaikan. Adapun *rundown* program acara *magazine show Family Fun Day* secara umum adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Rundown Program *Magazine Show Family Fun Day*

Segmen	Acara	Durasi
1	Opening <i>Bumper</i>	30"
	Rubrik <i>Sejarah Museum</i>	2'
	Rubrik <i>Jalan jalan Sejarah</i>	10'
	<i>Bumper out</i>	20"
2	<i>Bumper in</i>	10"
	Rubrik <i>Relief dan diorama</i>	5'30"
	<i>Vox Pop UPT museum</i>	4'40"
	<i>Bumper out</i>	10"
	<i>Bumper in</i>	10'

3	<i>Vox Pop</i> <i>Pengunjung</i>	3'20"
	<i>Closing</i>	1'

c. Rancangan Ke-13 Episode

Karya program *magazine show* yang berjudul *Family Fun Day* merupakan program acara televisi yang terdiri dari 13 episode, yaitu :

Tabel 3. Nama Lokasi dan Pembahasan Pembagian Ke-13 Episode

Episode	Lokasi	Nama Museum
1	Yogyakarta	<i>Museum Monumen Jogja Kembali</i>
2	Yogyakarta	Musium negeri sonobudoyo
3	Yogyakarta	<i>Monumen Serangan Umum 1 Maret</i>
4	Yogyakarta	<i>Museum Keraton Ngayogyakarta</i>
5	Yogyakarta	<i>Museum Monumen Pahlawan Pancasila</i>
6	Yogyakarta	<i>Museum Seni Lukis Affandi</i>
7	Yogyakarta	<i>Museum Gunung Api Merapi</i>
8	Yogyakarta	<i>Museum Sasmitaloka Pangsar Jendral Sudirman</i>
9	Yogyakarta	<i>Museum pusatTNI AU Dirgantara Mandala</i>
10	Yogyakarta	<i>Museum Perjuangan</i>
11	Yogyakarta	<i>Museum Benteng Vredeburg</i>
12	Yogyakarta	<i>Museum Dewantara Kirti Griya</i>
13	Yogyakarta	<i>Museum Sandi</i>

Dari Ke-13 episode *Family Fun Day* tersebut, kali ini akan diproduksi di kota Yogyakarta. Setiap episode terdiri dari tiga buah

segmen. Masing-masing segmen dapat terdiri dari satu sampai dua rubrik mengenai pokok pembicaraan.

4. Desain Produksi Program *Magazine show Family Fun Day* Episode Museum Monumen Jogja Kembali

a. Sinopsis Episode

Sebagai bangunan *Museum* diharapkan *Museum Monumen Jogja kembali* dapat digunakan sebagai sarana rekreasi, sarana pendidikan dan penelitian akan kronik sejarah perjuangan. Secara nyata bisa dilihat, dirasakan dan diresapi oleh generasi penerus dengan demikian kecintaan akan tanah air dan sejarah perjuangan bangsanya tidak akan larut oleh situasi, kondisi, arus informasi, dan globalisasi serta meningkatkan ketahanan nasional.

b. *Treatment* Episode

Treatment adalah rincian dari sinopsis yang sudah ada. Bentuk dari *treatment* ini adalah berupa pengadeganan yang sudah tersusun rapi. Tujuan dari penyusunan *treatment* ini sebagai pedoman untuk pengambilan gambar dan proses produksi.

Program *Family Fun Day* ini diproduksi dengan episode Monjali yang dibawakan oleh satu keluarga. Program ini dibagi menjadi empat segmen dan tiga kali *commercial break*, dengan total durasi adalah 30 menit yaitu durasi materi 24 menit sedangkan 6 menit untuk *commercial break*. Pembagian segmen program ini terbagi menjadi tiga, yaitu:

Tabel 4. *Treatment* episode

Judul *Family Fun Day*
Durasi 30 menit
Episode *Monjali*

No	Segmen	Rubrik	Keterangan
1			<i>Video Opening</i>
2			<i>Bumper program</i>
2	I	VT	<i>Video sejarah dibangunnya museum monjali</i>
3			
4			
5			<i>Commercial Break</i>
6	II	<i>Jalan Jalan Sejarah</i>	<i>Jalan jalan mengelilingi dalam museum sambil beajar sejarah</i>
			<i>Talk show dengan pengamat interior</i>
7		<i>Vox pop</i>	<i>Vox pop UPT museum mengenai isi dan tema museum</i>
8			<i>Commercial Break</i>
9	III	Saran, Pesan dan kesan	Saran bagi pengunjung terutama kepada keluarga mengenai tempat monjali
10			<i>Closing</i>
11			<i>Credit title</i>

c. Bahasa

Pemilihan bahasa dalam program *magazine show family Fun Day* adalah bahasa Indonesia sehari-hari, agar terkesan lebih santai dan mudah dipahami oleh remaja hingga dewasa.

d. Daftar Pertanyaan

Daftar pertanyaan digunakan sebagai acuan untuk memperoleh informasi dari narasumber. Berikut adalah daftar pertanyaan program *magazine show family Fun Day* episode *Museum Monumen Jogja Kembali*

Tabel 5. Daftar Pertanyaan

No	Narasumber	Pertanyaan
1.	UPT Monumen Jogja Kembali	<ul style="list-style-type: none">- Bagaimana awal Dibangunnya Museum Monumen jogja kembali ?- Letak Museum Monumen Jogja Kembali?- Konsep yang dihadirkan di Museum Monumen Jogja Kembali?- Nilai-nilai pendidikan yang ditawarkan dalam museum ini? Berkaitan dengan pendidikan sejarah perjuangan bangsa ?
2.	<i>Vox-pop 1</i>	<ul style="list-style-type: none">- Bagaimana pendapat tentang museum Monumen Jogja Kembali?- Motivasi datang ke museum- Info tentang ttg museum dari mana- Museum cukup memberikan informasi tentang sejarah?- Informasi sejarah apa saja yang diperoleh dari mendatangi museum ini?- Museum dapat menambah wawasan tentang sejarah ?- Konsep yang dihadirkan di tempat museum ini ?- Apakah museum ini pantas untuk mengajarkan anak anak tentang pendidikan ?
3.	<i>Vox-pop 2</i>	<ul style="list-style-type: none">- Apakah tempat ini bisa menjadi tempat wisata sambil belajar mengenal sejarah ?

e. Pembuatan Naskah

Dalam proses pembuatan sebuah program televisi dibutuhkan beberapa materi, terutama adalah naskah. Naskah berisi teks narasi, alur

cerita dan hal-hal apa saja yang akan ditampilkan sesuai dengan yang diinginkan sutradara.

f. Pengisi Program

i. Pembawa Acara

Pembawa acara adalah seorang *entertainer*, yang berarti pembawa acara harus mempunyai kemampuan *entertainment* untuk menguasai pembicaraan dan membuat pertanyaan-pertanyaan yang menarik untuk menjawab keingintahuan masyarakat. Berdasarkan penjelasan di atas sutradara melakukan proses pemilihan pembawa acara dengan mengadakan *casting*. *Casting* adalah proses pemilihan pengisi acara sesuai dengan karakter peran yang akan diberikan pada program siaran. Sutradara melakukan *Casting by Type* yaitu pemilihan berdasarkan tipe/ kecocokan fisik sesuai karakter program, walaupun kecocokan tipe menjadi yang utama, namun juga harus yang memiliki kemampuan dan sudah terbiasa dengan kamera. Tahap awal *casting* adalah melakukan beberapa adegan sesuai naskah yang telah disusun, dari sini sutradara dapat melihat bagaimana kemampuan tersebut, dan akhirnya memilih yang sesuai dengan karakter program. Tahap selanjutnya adalah menggunakan kamera, sutradara mencoba bagaimana calon pengisi acara ketika berada dihadapan kamera, sutradara juga ingin mengetahui bagaimana ekspresi dan suara yang keluar ketika dikamera. Setelah melihat hasil rekaman dikamera akhirnya

sutradara memilih sebagai pembawa acara.



Gambar 4. Pembawa acara
(Sumber: Diantita 2019)

ii. Narasumber

Daftar narasumber diperoleh ketika riset. Sebelum memproduksi program televisi, narasumber akan diwawancarai terkait tema yang dibahas, berikut daftar narasumber program *magazine show Family Fun Day episode Museum Monumen Jogja Kembali* :



Gambar 5. UPT Monumen Museum Jogja Kembali
(Sumber: Ali, 2019)

Nanang Dwi Narno adalah UPT *Monumen Museum Jogja Kembali*, dalam episode kali ini, Pak **Nanang** akan menjelaskan tentang Sejarah, Konsep dan koleksi benda apa saja yang ada di dalam *Museum Monumen Jogja Kembali*

g. *Reading Naskah dan Rehearsel*

Tahap ini dilakukan untuk pembawa acara, agar ketika produksi tidak mengalami kesulitan dan tidak banyak mengulang pengambilan gambar. Karena pembawa acara belum terbiasa di depan kamera, proses ini sangat penting dilakukan agar pembawa acara merasa nyaman ketika pengambilan gambar dimulai.

h. *Shot list*

Shot list ini merupakan daftar dari sebuah pembingkaiian gambar yang disusun sebelum produksi berlangsung. Sutradara membagi *shot list* di beberapa lokasi baik *indoor* maupun *outdoor*. Hal ini sangat membantu sutradara untuk memperlancar jalannya produksi bersama dengan tim *crew* yang sudah dibentuk. Adapun *shot list* acara *magazine show* ini adalah.

Tabel 6. *Shot List*

No.	Lokasi	Kamera	Pergerakan kamera	Size shoot	Keterangan
1	Tugu Jogja	Drone	<i>Track in</i>	<i>Full shot</i>	Pengambilan gambar untuk Opening Program

		Drone	<i>Manuver</i>	<i>Medium shot</i>	Pengambilan gambar untuk Opening Program
2	Halaman alun alun Yogyakarta	Drone	<i>Track in</i>	<i>Full shot</i>	Pengambilan gambar untuk Opening Program
3	Jalan Malioboro	Drone	<i>Track</i>	<i>Full Shot</i>	Pengambilan gambar untuk Opening Program
		1	<i>Still</i>	<i>Medium shot</i>	Pengambilan gambar untuk Opening Program
4	Halaman Monumen jogja kembali	Drone	<i>Track</i>	<i>Full Shot</i>	Pengambilan gambar Opening Segmen
5	Depan loket tiket masuk	1	<i>Move</i>	<i>Long shot</i>	Pengambilan gambar untuk menunjukan pembelian tiket masuk museum
		2		<i>Medium Shot</i>	
		3		<i>CloseUp</i>	
6	Dinding rana	1		<i>Long Shot</i>	Pengambilan gambar nama pahlawan yang gugur pada masa agresi militer belanda
		2		<i>Medium Shot</i>	
		3		<i>CloseUp</i>	
7	Dalam museum I	1	<i>Move</i>	<i>Long shot</i>	Pengambilan gambar didalam museum I
		2		<i>Medium Shot</i>	

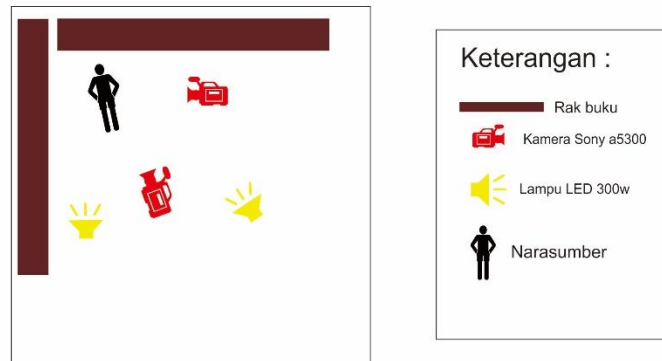
		3		<i>CloseUp</i>	
8	Dalam museum II	1	<i>Move</i>	<i>Long shot</i>	Pengambilan gambar didalam museum II
		2		<i>Medium Shot</i>	
		3		<i>CloseUp</i>	
9	Dalam museum III	1	<i>Move</i>	<i>Long shot</i>	Pengambilan gambar didalam museum III
		2		<i>Medium Shot</i>	
		3		<i>CloseUp</i>	
10	Dalam museum IV	1	<i>Move</i>	<i>Long shot</i>	Pengambilan gambar didalam museum IV
		2		<i>Medium Shot</i>	
		3		<i>CloseUp</i>	
11	Perpustakaan	1		<i>Medium shot</i>	Pengambilan gambar wawancara dengan narasumber
		2		<i>CloseUp</i>	
12	Relief Pagar	1	<i>Move</i>	<i>Long shot</i>	Pengambilan gambar pada lantai dua bagian relief pagar
		2		<i>Medium Shot</i>	
		3		<i>CloseUp</i>	

13		1	<i>Move</i>	<i>Long shot</i>	Pengambilan gambar pada lantai dua bagian dalam atau diorama
		2		<i>Medium Shot</i>	
		3		<i>CloseUp</i>	
14	Ruang graba graha	1	<i>Move</i>	<i>Long shot</i>	Pengambilan gambar didalam ruamng graba graha atau ruang hening
		2		<i>Medium Shot</i>	
		3		<i>CloseUp</i>	

i. Floorplan

Floorplan berfungsi sebagai panduan untuk menentukan penataan kamera, penataan cahaya dan artistik. *Floorplan* dibuat berdasarkan lokasi yang akan digunakan untuk pengambilan gambar. Dalam *Episode* Pada setting *indoor* yaitu berlokasi didalam perpustakaan *Museum Monumen Jogja Kembali*, menggunakan 2 kamera berupa satu kamera sebagai master dengan tipe *Medium shot* dan 1 kamera *close up* yang terfokus pada narasumber. Penataan cahaya menggunakan 2 lampu LED YN 300 sebagai *fill light*.

Perpustakaan Museum Monumen Jogja Kembali



Gambar 6. *Floorplan* wawancara di perpustakaan monumen
(Sumber: Agung, 2019)

j. Wardrobe

Pemilihan *wardrobe* yang digunakan dalam karya ini diwujudkan dalam suasana santai. *Host* menggunakan *wardrobe* yang santai seperti orang yang pergi jalan-jalan. Penunjang yang lain dapat berupa sepatu, jam tangan, topi. Sutradara ingin menunjukkan suasana dari acara ini yang santai dan tidak formal salah satunya dengan cara *host* menggunakan *wardrobe* seperti di bawah ini.



Gambar 7. Wardrobe Pembawa acara
(Sumber: Dian Tita 2019)

k. Pemilihan *Crew*

Pemilihan *crew* disesuaikan dengan kebutuhan kerjasama antar tim untuk mempermudah koordinasi. Berdasarkan kebutuhan produksi, program *magazine show* ini membutuhkan *crew* yang mampu membantu dalam kelancaran teknis dari awal persiapan hingga akhir produksi.

Tabel 7. *Crew List*

CREW LIST <i>“Family Fun Day” Episode Monumen Jogja Kembali</i>		
No	Nama	Jabatan
1	Agung Setiawan	Produser
2	Agung Setiawan	Sutradara
3	M Ali Ma’sum	Ast Sutradara
4	Ravik Dwi Pangestu	Kameraman 1
5	M Ali Ma’sum	Kameraman 2
6	Adi Chandra Ardiansyah	Kameraman 3
7	Agung Setiawan	Kameraman 4
8	Andri Sky	Drone Pilot
9	Deo Lovente Ghanity Agit	Penata Cahaya 1
10	Adi Chandra Ardiansyah	Penata Suara
11	Dian Tita Setya Agustin	Penata Rias Dan Busana
12	Zhella Ayu Harmulasari	Penata Rias Dan Busana
13	Dian Tita Setya Agustin	Dokumentasi
14	Agung Setiawan	Editor
15	Encin Hasmento	3D Grafis
16	Viga Putri Harmulasari	Voice Over
17	Heppy Anno Rey	Grafik Desain

B. Produksi

Tahap selanjutnya setelah melakukan pra produksi adalah tahap produksi. Didalam tahap produksi inilah perwujudan ide dan perencanaan yang telah disusun mulai dikerjakan. Adapun rincian ketika produksi adalah sebagai berikut

1. Tugu Jogja dan jalan malioboro

Setting pertama yang dipakai adalah di Tugu jogja dan jalan malioboro digunakan untuk pengambilan *opening*. Pertama kali sutradara membutuhkan gambar untuk membuka program acara yang menunjukkan bahwa kota jogja adalah salah satu kota yang mempunyai banyak tempat tempat wisata yang seru dan wajib di kunjungi. Pengambilan gambar menggunakan satu kamera dan Drone.

2. *Museum monument Jogja Kembali*

Pengambilan gambar di *Museum Monumen Jogja Kembali* meliputi pengambilan dari luar menggunakan drone yang bertujuan menunjukkan keberadaan tempat secara luas dan mengambil setiap benda yang berada di luar museum dan didalam museum yang memacu tema sejarah peninggalan bangsa Indonesia. Pembagian kamera di dalam dan luar museum dibagi menjadi dua yaitu menggunakan Ziun dan monopod. Paengambilan selanjutnya yaitu wawancara dengan petugas yang berada didalam museum, sebelum dimulai pengambilan gambar sutradara bertugas memberi arahan kepada petugas penjaga museum.



Gambar 8. Pengambilan gambar didalam *Museum Monumen Jogja Kembali* di lantai 1
(Sumber : Dian Tita, 2019)



Gambar 9. Pengambilan gambar bagian Museum Monumen Jogja Kembali di lantai 2
(Sumber : Deo, 2019)

C. Pascaproduksi

Setelah produksi selesai masuklah proses pasca produksi yaitu editing. Editing televisi itu sendiri adalah proses menyusun, memanipulasi, dan merangkai ulang rekaman video (master tape) menjadi satu rangkaian cerita yang baru (sesuai naskah) dengan memberikan penamabahan tulisan, gambar, atau suara sehingga mudah dimengerti dan dapat dinikmati pemirsa. Penerapan *type shot* yang lebih *bervariasi* agar menunjukkan pada *audien* apa yang disaksikan dari sudut pandang karakter untuk membuat kesan seolah – olah penonton hadir di tempat itu. Hal ini bertujuan untuk memberikan informasi yang banyak kepada penonton melalui penggunaan variasi shot terhadap objek – objek yang diambil. Dalam program *Family Fun Day* episode *monjali*, mulai dilakukan dalam proses editing, untuk itu sutradara memberikan panduan naskah dan gambar yang telah diproduksi kepada editor.

Proses editing dibagi menjadi dua tahapan yaitu editing *offline* / editing kasar yang berupa potongan potongan gambar yang diperlukan tanpa diberi transisi atau musik, dan editing *online* yaitu proses akhir editing dengan penambahan

transisi, musik dan semua aspek pendukung untuk kebutuhan tayang.

Dalam program *Family Fun Day* ini, sutradara lebih mengarahkan editor tentang penyusunan alur cerita lewat potongan editing yang belum diberikan transisi atau musik. Setelah itu, sutradara mengarahkan pemberian transisi yang diperlukan dan konsep penyutradaraan yaitu menampilkan unsur pendidikan sejarah di setiap segmen.



BAB III

DESKRIPSI KARYA

A. Deskripsi Karya Program *Magazine show Family Fun Day*

1. Identitas Program

- a. Judul Acara : *Family Fun Day*
- b. Format Program : *Magazine show*
- c. Edpisode : Museum Monumen Jogja Kembali
- d. Durasi : 30 Menit
- e. Total Segmen : 3
- f. Sasaran Penonton : Semua Umur/keluaga

2. Karakteristik

Program *magazine show Family Fun Day* ini memiliki karakter yang informatif, program ini bermaksud memberikan informasi tentang tempat tempat wisata bersejarah khususnya di Yogyakarta. Dalam episode *Monjali*, program ini memiliki karakteristik gambar yang variatif dengan editing tiap rubriknya menambahkan narasi tentang apa yang ada di setiap ruang museum monument jogja kembali, sehingga dalam episode ini penonton mendapat informasi dengan variasi visual yang menarik. Pembawa acara dalam program ini dibuat lebih santai dengan didukung oleh gaya bertutur yang terkesan tidak terlalu formal.

Program ini juga ditujukan untuk para keluarga akan berkunjung ke tempat wisata bersejarah.

3. Pesan

Program *magazine show Family Fun Day* ini memiliki tujuan memberikan informasi seputar tempat wisata pendidikan bersejarah kepada anak, yang nantinya akan berguna untuk masyarakat awam serta bermanfaat untuk para keluarga, agar dalam berkunjung ke tempat wisata tidak hanya bersenang senang tetapi dapat bermain dan sambil belajar mengenal sejarah perjuangan bangsa yang pernah terjadi di Indonesia.

B. Penyutradaraan Program *Magazine show Family fun Day* episode *Monumen Museum Jogja Kembali*

Karya program *magazine show Family Fun day* episode *Museum Monumen Jogja Kembali* ini menampilkan unsur pendidikan sejarah di setiap segmen. Durasi program *magazine show* ini adalah 30 menit yang dibagi 3 segmen dan terdiri dari 4 rubrik .

Penyutradaraan program *magazine show Family Fun day* episode *Moumen Museum Jogja kembali* akan dijelaskan dengan hasil berikut :

1. Rubrikasi

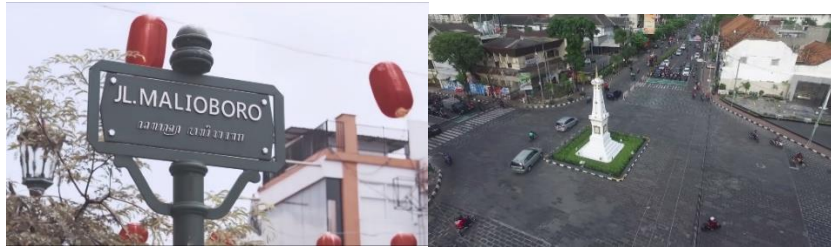
Program *magazine show family Fun Day* dibagi menjadi 4 rubrik, antara lain rubrik sejarah, liburan pendidikan sejarah, wawancara,

dan *vox pop*. Rubrik Sejarah berisi informasi tentang sejarah awal mula dibangunnya museum monumen jogja kembali sampai tataletak museum monumen jogja kembali. Rubrik liburan pendidikan sejarah yang bertujuan untuk memberikan informasi tempat wisata dan sambil belajar mengenal sejarah perjuangan bangsa Indonesia yang ada di dalam museum monumen jogja kembali. Pada rubrik liburan pendidikan sejarah di bagi menjadi tiga bagian ruang yaitu, museum lantai satu terdiri dari 4 ruang museum dan lantai dua bagian luar adalah relief pagar kemudian bagian dalam lantai dua terdapat diorama. Setelah itu, dilanjutkan dengan rubrik wawancara dengan UPT monumen untuk memperjelas apa yang terdapat didalam museum jogja kembali. Rubik *vox pop* kepada pengunjung merupakan bagian yang di letakan pada akhir segmen yang bertujuan mencari pendapat pengunjung terhadap museum monumen jogja kembali.

2. Segmen

a. Segmen I

Pada segmen 1 diawali dengan pembukaan program dengan shot *icon* kota jogja menggunakan drone, dengan tujuan jogja merupakan salah satu tempat wisata bersejarah dan sebagai kota pendidikan, bertujuan agar mendapatkan fokus penonton diawal episode dengan menambahkan narasi terkait dengan kota jogja dan tempat wisata bersejarah.



Gambar 10. Pembuka episode
(Capture video : 00.00.03 – 00.00.34)

Setelah pembukaan program dengan shot *icon* kota Jogjakarta, masuk pada rubrik sejarah. Dalam rubrik Sejarah Museum, terdapat sudut pengambilan gambar menggunakan drone bertujuan untuk menangkap semua luas halaman dan memperlihatkan keberadaan secara luas, selain menggunakan drone menunjukan garis imjiner menggunakan grafis maps 3D. untuk memperkuat dan memberikan informasi yang mudah dipahami oleh penonton pada rubik sejarah museum kali ini ditambahkan dengan narasi mengenai sejarah awal mula dibangunnya museum monumen Jogja kembali, pemamaan museum sampai tata letak Museum Monumen Jogja Kembali.



Gambar 11. View udara Monumen jogja kembali pada rubrik sejarah
(Capture video : 00.01.07 – 00.02.41)

Masuk rubrik liburan pendidikan sejarah, pada rubrik liburan pendidikan sejarah akan memberikan informasi mengenai semua yang terdapat didalam ataupun diluar museum. Diawali dengan bagian awal pintu masuk sebelah timur terdapat replika pesawat curereng, dengan pengambilan gambarmenggunakan dua kamera. Kamera satu lebih menggunakan *size shot* full *shot* menggunakan slider

atau pen kanan, sedangkan kamera dua lebih mengambil detail dari pesawat tersebut dengan tujuan menampilkan detail shot dari jarak dekat.



Gambar 12. Pesawat C-47
(*Capture* video : 00.02.58 – 00.03.15)

Dari pintu masuk sebelah timur kemudian berlanjut didepan dinding rana. Di depan dinding rana yang menghadap ke utara museum monumen jogja kembali terdapat nama-nama pahlawan yang gugur ketika perang agresi miter belanda ke dua, nama-nama pahlawan berjumlah 422 nama pahlawan. Dalam bagian pengambilan gambar menggunakan tiga kamera dengan masing masing *size shot* yang berbeda dengan tujuan memberikan sudut pandang yang lebih bervariasi agar informasi dapat ditangkap dengan jelas kepada penonton. Dalam segmen liburan pendidikan sejarah bagian dinding rana ditambahkan narasi yang terkait dengan nama-nama pahlawan yang gugur dalam perang gerilya bertujuan untuk memperkuat dan menjelaskan kepada penonton agar lebih mudah di pahami kenapa terdapat nama pahlawan yang menghadap ke sebelah utara.



Gambar 13. Diding rana pada awal rubrik liburan pendidikan sejarah
(*Capture video* : 00.01.18 – 00.04.06)

Setelah dari bagian luar museum monumen jogja kembali masuk bagian dalam museum lantai satu. Lantai satu museum monumen jogja kembali terdapat empat ruang museum, masing masing ruang mempunyai tema yang berbeda-beda dan mempunyai koleksi benda-benda yang berbeda sesuai dengan tema museum. Bagian pertama dari koleksi musium jogja kembali berupa banda benda yang berasal dari sekitar masa kemerdekaan indonesia sampai masa aggresi militer belanda dengan kurun waktu 1945 sampai 1949 terdapat dilantai satu.

Museum 1 dengan tema sekitar proklamasi kemerdekaan di sajikan benda-benda koleksi yang mendukung perjuangan bangsa Indonesia dari peristiwa Proklamasi Kemerdekaan hingga penumpasan PKI. Pada bagian ruang museum satu dijelaskan dengan narasi terkait benda benda yang terdapat di dalam ruang musum satu. Dengan menggunakan tiga kamera dengan tipe shot yang berfariasi, mulai dari pergerakan kamera atau mengikuti pembawa acara hingga pengambilan detail pembawa acara dan detail benda benda agar penonton mudah dalam menerima informasi.



Gambar 14. Museum 1 pada lantai 1 museum
(Sumber : *Capture* video : 00.04.12 – 00.05.51

Museum 2 dengan tema perang gerilya dengan system pertahanan rakyat semesta di ruang dua disajikan benda benda koleksi yang mendukung visualisasi perjuangan bangsa Indonesia dalam membela dan memmertahanakan kemerdekaan pada masa agresi militer belanda kedua. Koleksi yang menarik bagian ini terkait dengan jendral sudirman, seorang jendral besar yang memimpin perang gerilya dalam keadaan sakit dan harus menghadapi medan yang sangat berat. Namun hal itu tidak mengurangi semangat jendral sudirman untuk memimpin pasukan menghadapi belanda, Salah satu tandu asli yang digunakan semasa perang gerilya dihadirkan dengan utuh dibagian ruang nuseum dua. Pada bagian ruang museum satu dijelaskan dengan narasi terkait benda benda yang terdapat di dalam ruang musum satu. Dengan menggunakan tiga kamera dengan tipe shot yang berfariasi, mulai dari pergerakan kamera atau mengikuti pembawa acara hingga pengambilan detail pembawa acara dan detail benda benda agar penonton mudah dalam menerima informasi.



Gambar 15. Museum 2
(Sumber : *Capture* video : 00.05.52 – 00.09.44)

Museum 3 dengan tema perang seputar pelaksanaan serangan umum 1 maret 1949, dari awal pintu masuk museum tiga ini langsung disajikan di sebelah kanan pengunjung adalah evokatif rdapur umum dan evokatif palang merah Indonesia. Pada bagian ruang museum satu dijelaskan dengan narasi terkait benda benda yang terdapat di dalam ruang musum satu. Dengan menggunakan tiga kamera dengan tipe shot yang berfariasi, mulai dari pergerakan kamera atau mengikuti pembawa acara hingga pengambilan detail pembawa acara dan detail benda benda agar penonton mudah dalam menerima informasi.



Gambar 16. Museum 3
(Sumber : *Capture video* : 00.06.45 – 00.07.25)

Museum 4 atau museum terakhir di lantai satu ini mempunyai tema “Yogja Sebagai Ibu Kota Republik Indonesia”. Peristiwa besar terjadi pada masa revolusi fisik berupa pemindahan ibu kota dari Jakarta ke Yogyakarta, Pada bagian ruang museum satu dijelaskan dengan narasi terkait benda benda yang terdapat di dalam ruang musum satu. Dengan menggunakan tiga kamera dengan tipe shot yang berfariasi, mulai dari pergerakan kamera atau mengikuti pembawa acara hingga pengambilan detail pembawa acara dan detail benda benda agar penonton mudah dalam menerima informasi.



Gambar 17. Museum 4
(Sumber : *Capture video* : 00.07.26 – 00.08.45)

b.Segmen II

Segmen dua masih diawali dengan rubrik liburan pendidikan sejarah, bagian segmen dua diawali dengan perjalanan menuju ke lantai dua, koleksi monument yoga kembali pada lantai 2 diwujutkan dalam bentuk Relief dan Diorama. Lantai dua monumen jogja kembali bagian relief pagar menggambarkan narasi narasi penting sejarah indonesia dalam bentuk relief , Seluruh relief berjumlah 40 dan narasi ceritanya dapat dinikmati ketika pengunjung berjalan searah jarum jam . pengambilan gambar lebih variatif, karena bertujuan dengan komposisi *type shot* yang lebih *bervariasi* bertujuan untuk memberikan informasi yang banyak kepada penonton melalui penggunaan variasi shot terhadap objek – objek yang diambil dengan ditambahkan narasi terkait keseluruhan pada relief pagar.



Gambar 18. Lantai dua bagian relief pagar
(*Capture video* : 00.10.00 – 00.11.12)

Pada bagian dalam lantai dua kita seperti diajak masuk kelorong waktu dimana peristiwa-peristiwa penting bangsa Indonesia disajikan dalam diorama dalam ukuran live size, diorama diorama tersebut menyajikan bentuk perjuangan fisik dan diplomasi pemimpin-pemimpin perjuangan Indonesia. pengambilan gambar lebih variatif, karena bertujuan dengan komposisi *type shot* yang lebih *bervariasi* bertujuan untuk memberikan informasi yang banyak kepada penonton melalui penggunaan variasi shot terhadap objek – objek yang diambil dengan ditambahkan narasi terkait keseluruhan masing-masing bagian diorama. Bagian – bagian yang menarik dalam lantai dua bagian diorama adalah:

Diorama yang menceritakan tentang penyerbuan tentara Belanda terhadap lapangan terbang Maguwo pada 19 Desember 1948. Belanda melancarkan agresi militer kedua untuk merebut ibukota RI Yogyakarta.



Gambar 19. Diorama penyerbuan tentara Belanda
(Capture video 00.11.27 – 00.11.55)

Kemudian Diorama yang menceritakan tentang panglima besar Jendral Soedirman melapor kepada Presiden Republik Indonesia untuk memimpin perang gerilya pada tanggal 19 Desember 1948. Walaupun sedang dalam kondisi sakit, panglima besar Jendral Sudirman masih tetap bertekad memimpin TNI/Gerilyawan di luar kota untuk melaksanakan perang gerilya.



Gambar 20. Diorama jendran soedirman melapor kepada presiden Republik indonesia
(Capture video : 00.11.58 – 00.12.22)

Diorama yang menggambarkan serangan umum satu maret 1949, dimana rencana dikordinasikan dan disetujui oleh panglima besar jendral soedirman , sedangkan pelaksanaan diserahkan sepenuhnya kepada letnan colonel soeharto selaku komandan wehrkeis III. Serangan itu dilaksanakan pada tanggal 1 maret 1949 dan peristiwa itu dikenal dengan nama serangan umum 1 maretenam jam di jogja.



Gambar 21. Diorama serangan umum 1 maret 1949
(Capture video : 0013.43 – 00.13.20)

diorama yang menggambarkan panglima jendral soedirman tiba kembali di Yogyakarta. Pada tanggal 10 juli 1949 panglima besar jendral suedirman tiba di jogyakarta. Pada hari itu juga jendral suedirman menghadap kepada presiden dan wakil presiden di istana, yang diterima di ruang tamu istana kepresidenan.



Gambar 22. Diorama jendral sudirman tiba kembali di jogjakarta
(Capture video : 00.13.48 – 00.14.22)

Diorama peringatan proklamasi kemerdekaan Indonesia yang berada di Yogyakarta menjadi diorama terakhir di dalam ruangan ini. Secara resmi permusuhan republik Indonesia – belanda berakhir sejak diumumkan penghentian tembakan menembak pada tanggal 15 agustus 1949, Pemerintahan pun kembali ke ibukota. Dalam suasana seperti itulah ulang tahun kemerdekaan ke empat proklamasi kemerdekaan di peringati di jogjakarta, yang dipusatkan di halaman istana kepresidenan.



Gambar 23. Diorama peringatan proklamasi di halaman istana kepresidenan
(Capture video : 00.15.25 – 00.15.03)

Segmen 2 berisi rubrik Wawancara, dalam rubrik wawancara ini pengambilan gambar menggunakan dua kamera dengan *size shot* medium *shot* dan *close up*. Arah pandang narasumber mengarah ke kamera 1 yang bertujuan agar seakan narasumber berbicara langsung dengan penonton, sedang kamera 2 yang mengambil gambar dengan *size shot close up* lebih berperan sebagai *insert* ketika narasumber memberikan informasi.



Gambar 24. Medium *shot* dan *close up* narasumber
(Capture video : 00.15.07 – 00.17.26)

c. Segmen III

Segmen 3 adalah berisi rubrik *vox pop* pengunjung, pada rubrik *vox pop* pengambilan gambar hanya menggunakan satu kamera dengan *size shot* medium shot, yang bertujuan memberikan pendapat mengenai kunjungan pada museum. Rubrik *vox pop* sendiri menampilkan menampilkan dua orang masing masing orang tua dan anak, karena mengacu kepada tema yaitu liburan keluarga.



Gambar 25. Medium *shot* pengunjung orangtua
(Capture video : 00.20.18 – 00.20.44)



Gambar 26. Medium *shot* pengunjung anak
(*Capture* video : 00.20.09 – 00.20.14)

Penutup program diakhiri dengan keluarnya pembawa acara dari pintu keluar museum lantai dua. Pada bagian ini menggunakan tiga kamera dengan *size shot*, medium *shot*, *Full shot* dan satu kamera lain dengan pergerakan kamera yaitu mengikuti pembawa acara meninggalkan tempat yang seolah olah pulang menuju rumah.



Gambar 27. keluar dari museum lantai dua
(*Capture* video : 00.20.58 – 00.21.42)

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Program *magazine show Family Fun Day* episode *Museum Monumen Jogja Kembali* menampilkan unsur pendidikan sejarah perjuangan bangsa Indonesia, penyutradaraan program *Magazine Show* menampilkan unsur pendidikan yaitu pendidikan keluarga kepada anak melalui *Museum Monument Jogja Kembali* tentang pendidikan sejarah. Penyutradaraan program *Magazine Show* menampilkan unsur pendidikan di setiap *Segmen*. Dengan pengambilan gambar menggunakan *type shot* yang lebih *bervariasi* dan ditambahkan dengan narasi untuk memperkuat informasi yang banyak kepada penonton melalui penggunaan variasi shot terhadap objek – objek yang diambil dan melalui narasi. Penyutradaraan ini dipilih karena program mengangkat tentang tempat wisata yang mengandung tema sejarah sekaligus memberi informasi kepada penonton dan diharapkan teknik ini dapat menampilkan segala apa yang ada didalam lokasi tempat wisata, ruang dengan variasi pemotongan gambar yang berfariasi.

Kendala dalam penerapan konsep ini adalah dengan banyaknya pengambilan gambar pada saat produksi menjadi kendala waktu pasca produksi, karena akan dikejar dengan durasi dalam program *Famili Fun Day* yang hanya 30 menit, dan akan di tambahkan *voice over* atau narasi pada proses produksi.

Karena program ini juga memiliki tema pendidikan dan hiburan, tentunya untuk membawakan program ini diperlukan pembawa acara yang mampu

menguasai keadaan dan mampu menguasai materi, meskipun awalnya pembawa acara diluar harapan namun karena komunikasi dan latihan yang baik akhirnya pembawa acara cukup bisa mewakili apa yang diinginkan ketika produksi.

Meskipun secara penerapannya terdapat beberapa kendala, *type shot* yang lebih *bervariasi* cukup efektif bila digunakan dalam program ini, karena dari segi visual teknik ini sangat variatif dan bisa lebih dikembangkan lagi dalam penerapannya.

B. Saran

Dalam pembuatan program televisi *magazine show* bukanlah hal yang mudah, ada beberapa tahapan yang harus dikerjakan antara lain pra produksi, produksi dan pascaproduksi. Proses pra produksi harus lebih matang, karena menyangkut dengan konten yang akan ditayangkan dan beberapa aspek pendukung yang bila terjadi kelalaian akan berdampak pada proses produksi dan editing.

Pelaksanaan produksi program acara *magazine show* membutuhkan sutradara yang mampu memimpin jalannya sebuah produksi, sehingga selama produksi berlangsung tidak ada kesalahpahaman diantara tim produksi. Sutradara dalam *magazine show* membutuhkan kreativitas untuk mengolah pembahasan-pembahasan dengan tayangan yang menarik

Program *magazine show* juga termasuk sebuah program *soft news*, jadi dalam pengerjakannya harus terkesan segar dan ringan, aspek ini harus didukung dengan penataan konten dan penataan visual yang baik. Sutradara dalam program *magazine show* diharapkan dapat lebih kreatif dalam menciptakan rubrik-rubrik

yang menarik dengan pembahasan yang menarik pula. Melalui karya *Famili Fun Day*, pengembangan tema pendidikan dapat terus berkemban.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Fred Wibowo.1997. *Dasar Dasar Produksi Program Televisi*. PT.

Grasindo. Jakarta

Naratama.2013. *Menjadi Sutradara Televisi*. PT. Grasindo. Jakarta

Dr. Ahmad Susnto, M.Pd. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di*

Sekolah Dasar. Kencana Prenadamedia Grub

Dr. Herwina Bahar, MA. 2016 *Etika & Profesi Kependidikan*. FIP UMJ
Mendidik dengan Profesional & Islami

Doddy Permadi.2011. *Buku Pintar Televisi
Proses Pemahaman Pertelevisionian bagi
Pemula*. Ghalia Indonesia

Bambang Samedhi. 2011. *Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar*.

Ghalia Indonesia. Bogor

Pesona Arsitektur Munumen “Yogya kembali” Nuansa Wisata Sejarah
Perjuangan bangsa Indonesia 1945 - 1949

Narasumber

Nanang Dwi Narno adalah UPT *Monumen Museum Jogja*

Kembali, Wawancara pada tanggal 4 Juli 2019 pukul 13.00 WIB

LAMPIRAN

1. Naskah *Voice Over*

Voice Over Opening :

Yogyakarta selain dikenal sebagai kota budaya juga dikenal dengan kota pendidikan, di jogja sendiri banyak beragam museum yang syarat akan pendidikan dan sejarah perjuangan bangsa, salah satunya adalah museum monument jogja kembali.

Saksikan perjalanan kami di monumen yang mengabadikan sejarah perjuangan di indonesia. Hanya di Family Fun Day.

Voice Over Sejarah Museum :

Monumen jogja kembali merupakan salah satu monumen yang mengabadikan sejarah perjuangan di indonesia. Monumen ini terletak di dusun jongkang, sariharjo, ngaglik, sleman, yogyakarta.

Monumen jogja kembali di bangun pada tanggal 29 juni 1985, peletakan batu pertama di lakukan oleh sri sultan hamengkubuwono ke IX dan sri paduka paku alam ke VIII, dan baru diresmikan pada tanggal 5 juli 1989.

Arsitektur monumen jogja kembali menggambarkan sebuah gunung kecil dengan segala implikasi symbolicnya, yang mengambil dari kekayaan tradisi lokal berupa candi atau mandira.

Dalam konsep ini dapat ditangkap sebuah gambaran gunung kecil di tempatkan di lereng gunung merapi.

Dengan konsep ini monumen terletak pada satu garis imajiner, yang menghubungkan merapi, tugu pal putih, kraton yogyakarta, pangung krapyak, dan laut selatan.

Penamaan jogja kembali memiliki makna yang besar bagi indonesia. Berfungsinya kembali pemerintahan republik indonesia, tentara belanda ditarik dari ibu kota indonesia jogjakarta pada tanggal 29 juni 1949, dan kembalinya presiden sukarso wakil presiden muhammad hatta serta menteri dari pembuangan dan kembali ke yogyakarta.

Voice Over :

Bila pengunjung masuk Monumen Yogya kembali melalui pintu timur terdapat replica pesawat Curereng. Pesawat ini adalah sumbangan dari KSAU Marsekal Rilo Pambudi pada tanggal 29 juli 1994.

Voice Over :

Dinding rana, pada dinding rana yang menghadap ke arah utara dipatahkan dengan tinta emas nama para pahlawan yang gugur di daerah wehrkreis III antara tanggal 19 Desember 1948 sampai dengan 28 juni 1949, sejumlah 422 nama pahlawan.

Voice Over Lantai satu museum satu :

Bagian pertama dari koleksi museum jogja kembali berupa benda benda yang berasal dari sekitar masa kemerdekaan indonesia sampai masa agresi militer belanda dengan kurun waktu 1945 sampai 1949 terdapat dilantai satu.

Dilantai satu terdapat empat ruang museum diantaranya :

Museum satu , merupakan ruang pameran tetap dengan thema “SEKITAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN” di sajikan benda-benda koleksi yang mendukung perjuangan bangsa Indonesia dari peristiwa Proklamasi Kemerdekaan hingga penumpasan PKI. Adapun koleksi di dalam museum 1 diantaranya adalah :

Foto foto peristiwa sekitar proklamasi Kemerdekaan bangsa Indonesia 17 Agustus 1945, benda benda koleksi yang mendukung perjuangan fisik bersenjata rakyat Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan diantaranya microphone , Sabel Morsose, bambu runcing

Dalam sudut museum ini dilestarikan senjata senjata revolusi fisik hasil rampasan dari pihak jepang dan sekutu, selain itu juga dilestarikan unsur unsur pendukung kekuatan bersenjata berupa replika pakaian seragam. Jenis senjata tajam milik pejuang yang digunakan selama perang kemerdekaan. Ada juga sejenis senjata api yang digunakan selama perang kemerdekaan tiga buah granat, replika bom Molotov, replika ranjau karet, senjata gengam hasil rakitan, dan pistol.

Yang paling menarik didalam museum satu ini adalah adanya duplikat panji-panji atau bendera mulai dari panji angkatan perang republik Indonesia dan panji resiem angkatan perang divisi diponegoro.

Voice Over museum dua :

Setelah dari ruang museum satu kini kita lanjut ke ruang museum dua dengan tema “PERANG GERILYA DENGAN SISTEM PERTAHANAN RAKYAT SEMESTA” di ruang ini disajikan benda benda koleksi yang mendukung visualisasi perjuangan bangsa Indonesia dalam membela dan mempertahankan kemerdekaan pada masa agresi militer belanda kedua pada tanggal 19 desember 1948. Koleksi yang menarik bagian ini terkait dengan jendral sudirman, seorang jendral besar yang memimpin perang gerilya dalam keadaan sakit dan harus menghadapi medan yang sangat berat. Namun hal itu tidak mengurangi semangat jendral sudirman untuk memimpin pasukan menghadapi belanda. Salah satu tandu asli yang digunakan semasa perang gerilya dihadirkan dengan utuh dibagian ini. Selain tandu koleksi lain diantaranya dokar , Selop sumbangan dari ibu soedirma, amben dan meja kursi yang pernah digunakan jendral sudirman.

Selain benda benda dari jendral soedirman di museum dua ini juga terdapat benda benda koleksi yang dipakai selama perang kemerdekaan oleh sri sultan hamengku buono IX dan sri paduka alam paku alam ke VIII, seperti kursi makan dipakai sri sultan hamengku buono IX, baju milik sri paduka paku alam ke VIII serta terdapat sebuah kursi kerja ukir.

VO museum tiga :

Museum tiga atau ruang pamer tetap dengan tema “seputar pelaksanaan serangan umum 1 maret 1949”. Dari awal pintu masuk museum tiga ini langsung disajikan di sebelah kanan pengunjung adalah evokatif rdapur umum dan evokatif palang

merah Indonesia. Ada pula unit caraka terdiri dari replika caraka, tas kebo dan sepeda merak simplex milik ibu roeswo, ada pula peta serangan umum 1 maret 1949. Yang tak kalah menariknya ada seperangkat meja kursi dilengkapi dengan senther atau lampu penerangan yang dipergunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

VO museum empat :

Museum empat atau museum terakhir di lantai satu ini mempunyai tema “YOGJA SEBAGAI IBU KOTA REPUBLIK INDONESIA”. Peristiwa besar terjadi pada masa revolusi fisik berupa pemindahan ibu kota dari Jakarta ke Yogyakarta, dalam penyajian ruangan ini berupa , patung dada ir soekarno sebagai plokamator dan presiden republik Indonesia, patung dada drs. Moh. Hatta dikenal sebagai plokamator dan wakil presiden. Ditengah patung tersebut terdapat teks proklamasi.

Salah satu yang menarik adalah adanya tempat tidur presiden soekarno yang dipakai beristirahat beberapa waktu setelah tiba di Yogyakarta.

Selain itu koleksi tambahan yang tak kalah menarik adalah meja dan kursi tamu wakil presiden Moh. Hatta. Meja dan kursi tamu dipakai untuk menemui tamu-tamu kenegaraan di rumah dinas.

Voice Over Lantai 2 :

Dari lantai satu lanjut ke lantai dua, koleksi monument yogya kembali pada lantai 2 diwujutkan dalam bentuk Relief dan Diorama dalam usaha melestarikan nilai-nilai yang terkandung di dalam sejarah perjuangan bangsa Indonesia pada tahun 1945 sampai 1949. Sejarah perjuangan ini disusun menurut kronologi dan thematic.

Lantai dua monumen jogja kembali bagian relief pagar menggambarkan narasi narasi penting sejarah indonesia dalam bentuk relief . narasi dalam relief ini dimulai kemerdekaan indonesia ,pertempuran kota baru tahun 1945, serangan udara sekutu pada 27 november 1945, yogyakarta menjadi ibukota indonesia pada tahun 1946,ada pula perjanjian linggarjati tahun 1947 , serta penandatanganan perjanjian renville tahun 1948, tak luput ada serangan umum 1 maret 1949, panglima besar jendral sudirman kembali ke yogyakarta tanggal 10 juli 1949. Seluruh relief berjumlah 40 dan narasi ceritanya dapat dinikmati ketika pengunjung berjalan searah jarum jam .

Pada bagian dalam lantai dua kita seperti diajak masuk kelorong waktu dimana peristiwa-peristiwa penting bangsa indonesia disajikan dalam diorama dalam ukuran live size , diorama diorama tersebut menyajikan bentuk perjuangan fisik dan diplomasi pemimpin-pemimpin perjuangan indonesia .

Bagian – bagian yang menarik dalam lantai dua bagian diorama adalah

Diorama yang menceritakan tentang penyerbuan tentara belanda terhadap lapangan terbang magu pada 19 desember 1948. Belanda melancarkan agresi militer kedua untuk merebut ibukota RI Yogyakarta.

Kemudian Diorama yang menceritakan tentang panglima besar jendral soedirman melapor kepada presiden Republik Indonesia untuk memimpin perang gerilya pada tanggal 19 Desember 1948. Walaupun sedang dalam kondisi sakit, panglima besar jendral sudirman masih tetap bertekad memimpin TNI/Gerilyawan di luar kota untuk melaksanakan perang gerilya.

Ada pula diorama yang menggambarkan serangan umum satu maret 1949, dimana rencana dikordinasikan dan disetujui oleh panglima besar jendral soedirman , sedangkan pelaksanaan diserahkan sepenuhnya kepada letnan colonel soeharto selaku komandan wehrkeis III. Serangan itu dilaksanakan pada tanggal 1 maret 1949 dan peristiwa itu dikenal dengan nama serangan umum 1 maret enam jam di jogja.

Diorama kali ini juga tak kalah menarik dari diorama diorama sebelumnya, diorama yang menggambarkan panglima jendral soedirman tiba kembali di Yogyakarta. Pada tanggal 10 juli 1949 panglima besar jendral suedirman tiba di jogjakarta. Pada hari itu juga jendral suedirman menghadap kepada presiden dan wakil presiden di istana, yang diterima di ruang tamu istana kepresidenan.

Diorama peringatan proklamasi kemerdekaan Indonesia yang berada di Yogyakarta menjadi diorama terakhir di dalam ruangan ini. Secara resmi permusuhan republik Indonesia – belanda berakhir sejak diumumkan penghentian tembak menembak pada tanggal 15 agustus 1949, Pemerintahan pun kembali ke ibukota. Dalam suasana seperti itulah ulang tahun kemerdekaan ke empat proklamasi kemerdekaan di peringati di jogjakarta, yang dipusatkan di halaman istana kepresidenan.

Voice Over Lantai 3

Perjuangan untuk mencapai kemerdekaan bangsa indonesia bukan pekerjaan yang mudah. Perjuangan secara fisik dan diplomasi untuk mencapai cita-cita kemerdekaan telah mengorbankan begitu banyak darah dan air mata rakyat indonesia saat itu . sudah selayaknya anugrah kemerdekaan ini kita syukuri dan

pahlawan-pahlawan yang sudah berjuang kita doakan dan kita kenang jasa-jasanya

.

Ruang garbha graha adalah punya dari segala kerja keras dan usaha untuk mencapai kemerdekaan yaitu berdoa kepada tuhan.

Sebagai ruang hening, ruang ini berfungsi untuk kontemplasi setelah penyasian dan visualisasi sejarah perjuangan bangsa melalui museum, relief pagar dan diorama.

Disamping itu ruang garba graha dilengkapi dengan unit bendera pusaka tepat di tengah ruangan dipasang tiang bendera dilapisi kayu cendana setinggi lima meter, tiang bendera berdiri di atas alas berupa bidang lingkaran terbuat dari batu bintang, sehingga memantulkan sinar alam dengan warna alam.

Terdapat juga unit relief simbolik pada dinding dalam kulit kerucut terdapat relief tangan memegang granggang yang melambangkan perjuangan fisik dari tangan memegang bullpen yang melambangkan perjuangan diplomatik, lukisan perjuangan yang secara simbolik mengandung arti bahwa keberhasilan perjuangan untuk merebut dan mempertahankan kemerdekaan.

Ruang garbha graha juga dilengkapi dengan kata pesan wakil para pelaku kepada generasi penerus dalam mengukir sejarah perjuangan bangsa dan mengisi kemerdekaan. Kata pesan pelaku ini diwakili oleh pamhlima besar jendral suedirman dan purnawirawan soeharto.